



Los videojuegos afectan al comportamiento de niños ante armas reales

La exposición a videojuegos violentos aumenta el comportamiento peligroso de los niños cuando encuentran un arma real, según un estudio de la Universidad Estatal de Ohio (EE.UU) que publica hoy la revista Jama.

El experimento se realizó con parejas de niños de edades entre ocho y doce años que se conocían entre ellos -uno jugaba y el otro miraba- a los que se dio tres versiones del popular videojuego Minecraft.

En la primera versión había violencia con pistolas para matar a un monstruo, la segunda era también violenta, pero con espadas, mientras que en la tercera no había violencia, ni armas ni monstruos, indica el informe.

Tras pasar 20 minutos con el videojuego, los niños iban el mismo tiempo a una

habitación con juguetes, donde había un armario con dos pistolas inutilizadas.

Los expertos analizaron el comportamiento de los 220 pequeños que durante su estancia en la habitación descubrieron las pistolas, su edad media era de 10 años y el 58,6 % eran niños.

De los niños que jugaron la versión violenta con armas (76) casi el 61,8 % tocó la pistola; frente al 56,8 % de los que usaron la versión con espadas (74) y el 44,3 % que tenían la versión no violenta del videojuego (70).

Los resultados indican además que los pequeños expuestos a las versiones violentas de Minecraft fueron más propensos a apretar el gatillo del arma contra ellos mismos o su pareja de juego que los que usaron la no violenta.

El hecho de haber jugado con cualquier de las dos versiones violentas era significativo en el comportamiento posterior incluso considerando otros factores como el sexo, la edad, rasgos de agresividad, presencia de armas en el hogar o si habían seguido algún curso sobre seguridad ante las armas de fuego.

Los autores también compararon las diferencias entre los niños que habían jugado con la versión del juego que incluía armas y la que tenía espadas.

En ese caso, los pequeños expuestos en la pantalla a armas de fuego mantuvieron la pistola real en las manos durante más tiempo y la posibilidad de apretar el gatillo contra ellos mismos u otros era mayor.

Para los expertos esto sugiere que «la exposición a violencia con pistolas es diferente a la exposición a otros tipos de violencia», según escriben en el informe.

El desarrollo del ensayo clínico aleatorizado está limitado por haberse desarrollado en el entorno artificial de un laboratorio universitario y porque Minecraft no es un juego muy violento y no muestra sangre -los investigadores no podían éticamente someter a los niños a videojuegos más violentos no adecuados para su edad-.

En todo caso, los firmantes del estudio animan a los propietarios de armas a tenerlas en lugar seguro y a que reduzcan la exposición de sus hijos a los videojuegos violentos.